

Examen Temas 2, 3 y 4

Colores:

- Púrpura: #552583
- Oro: #FDB927

1. Implementa la interfaz *InotifyPropertyChanged* en la clase *Jugador* suministrada. (0,5 puntos)
2. Diseña el layout de la aplicación a partir de la siguiente imagen¹. Únicamente se podrán utilizar paneles de tipo *Grid*, *StackPanel* y *DockPanel*. (1,5 puntos)



¹ Se incluye también el ejecutable de la aplicación para poder observar el comportamiento que debe tener la interfaz de la aplicación al redimensionar la ventana.

3. Definir los siguientes estilos. (1 punto)

- Un estilo para el texto de la cabecera con todas sus propiedades visuales. La fuente utilizada es *Segoe UI Black* con un tamaño de 48.
- Un estilo para el borde de las tres secciones de la ventana.

4. Configurar el listado de jugadores para que muestre la información devuelta por el método compartido definido en la clase *Jugador*. (0,5 puntos)

5. Definir la plantilla de datos para los elementos del listado de forma que se muestren como se aprecia en la imagen. (1 puntos)

6. Cuando se pulse sobre uno de los jugadores, se mostrará su dorsal, su nombre y su posición sobre la camiseta, siguiendo las siguientes indicaciones. (2 puntos)

- Del nombre, solo se mostrará el apellido.
- Definir un estilo para el nombre y el dorsal. La fuente utilizada es *Rockwell Extra Bold*.
- La posición se mostrará con la imagen correspondiente. Las posibles posiciones son: *Point Guard*, *Shooting Guard*, *Small Forward*, *Power Forward* y *Center*.

7. Al pasar el ratón por encima de la posición, aparecerá el nombre completo de la posición encima de la imagen. (1 punto)

8. Modificar la plantilla del botón *Añadir* de forma que tenga los bordes redondeados, y cuando se pase el ratón por encima del botón se ponga como color de fondo el color oro. (1 punto)

9. Cuando el usuario pulse el botón *Añadir* se crearán de forma dinámica tres cuadros de texto nuevos para introducir un nuevo miembro del Staff del equipo (uno para el rol, otro para el nombre y el último para la edad). (1 punto)

10. En los cuadros de texto destinados a la edad el usuario solo podrá escribir dígitos numéricos. (0,5 puntos)

